

### 3. Terceiro Semestre

PLANO DE DISCIPLINA		
IDENTIFICAÇÃO		
CURSO: TECNOLOGIA EM SISTEMAS PARA INTERNET		
DISCIPLINA: Interação Humano-Computador	CÓDIGO DA DISCIPLINA: 31	
PRÉ-REQUISITO: Nenhum		
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [x] Optativa [ ] Eletiva [ ]		SEMESTRE: 3º
CARGA HORÁRIA		
TEÓRICA: 23 h	PRÁTICA: 10 h	EaD:
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 2 aulas		
CARGA HORÁRIA TOTAL: 33 h		
DOCENTE RESPONSÁVEL: A definir		

#### EMENTA

Interação Humano-Computador: Introdução, Contextualização e Conceituação; Fatores Humanos em Sistemas Interativos; Interface com o usuário: Princípios e Regras Básicas; Usabilidade e Acessibilidade; Processo de IHC: Análise, Síntese e Avaliação; Métodos de Avaliação.

#### OBJETIVOS

##### Geral

- Projetar, desenvolver e avaliar interfaces levando em consideração a usabilidade e a acessibilidade.

##### Específicos

- Permitir o aprendizado e a discussão sobre a concepção e construção de sistemas interativos centrados no humano;
- Compreender os princípios da Interação Humano-Computador;
- Compreender técnicas para projeto de interfaces centradas no humano.

#### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Introdução à IHC: As Tecnologias da Informação e Comunicação e seu impacto no cotidiano; Sistemas Interativos: Diferentes Visões; Objetos de Estudo em IHC; IHC como Área Multidisciplinar; Benefícios de IHC.
- Conceitos Básicos em IHC: Interação, Interface, Affordance; Qualidade em IHC (Usabilidade, Acessibilidade, Comunicabilidade);
- Abordagens Teóricas em IHC;
- Processos de Design de Sistemas em IHC: Integração das Atividades de IHC com Engenharia de Software;
- Identificação de Necessidades dos Usuários e Requisitos de IHC;
- Modelagem do Problema (ex.: Perfis de Usuário, Personas, Cenários, Tarefas ou outros);
- Princípios, Diretrizes e Padrões para o Design de IHC;
- Planejamento da Avaliação de IHC;
- Métodos de Avaliação de IHC: Inspeção; Observação.
- Prototipação.

#### METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas expositivas, utilizando os recursos audiovisuais, projeção de tela de apresentação, quadro branco e marcador para quadro branco. Aulas realizadas em laboratório com microcomputadores e softwares específicos; Utilização de roteiros de aulas práticas, listas de exercícios e trabalhos de pesquisa; Utilização de trabalhos individuais ou em grupo.

#### RECURSOS DIDÁTICOS

- Quadro
- Projetor
- Vídeos/DVDs
- Periódicos/Livros/Revistas/Links
- Equipamento de Som
- Laboratório
- Softwares
- Outros

#### CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação será feita de forma qualitativa, no decorrer de toda a explanação, além de avaliações escritas.

#### BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

- BENYON, D. Interação Humano-Computador. 2. ed. São Paulo: Pearson, 2011.
- KRUG, Steve. Não me faça pensar: atualizado. Rio de Janeiro: Alta Books, 2014.
- PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação: Além da Interação Humano-Computador. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.

Bibliografia Complementar:

- BEAIRD, Jason. Princípios do Web Design Maravilhoso. 3. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2016.
- HOGAN, Brian P. HTML 5 e CSS3: desenvolva hoje com o padrão de amanhã. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2012.
- PRESSMAN, Roger S. Engenharia de Software: uma abordagem profissional. 8. ed. Porto Alegre: McGraw-Hill, 2016.
- SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de software. 10. ed. São Paulo: Pearson, 2018.
- WATRALL, Ethan; SIARTO, Jeff. Use a cabeça! Web design. Rio de Janeiro: Alta Books, 2012.

#### OBSERVAÇÕES

Nenhuma.